



Oscar Maus Bearbeitungssoftware

(Von Gamern entwickelt um im Spiel zu dominieren)

Bedienungsanleitung

Modell: XL-771K, XL-755K, XL-740K, XL-730K, XL-750MK, XL-750BK, X-748K, X-738K, X-718BK, X-710MK, X-710BK, X-705K, X-755K,XL-750H,X-710H, XL-747H

www.a4tech.com

Installation der Oscar Maus-Bearbeitungssoftware

(ACHTUNG: Der Treiber ist anwendbar in Windows 2000, XP, XP (x64), 2003(x64) and VISTA x86)

A. Vor Installation der OSCAR Maus-Bearbeitungssoftware entfernen Sie bitte ggf. bereits installierte OSCAR-Software von Ihrem PC.

B. Legen Sie die beiliegende Oscar-Software-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein

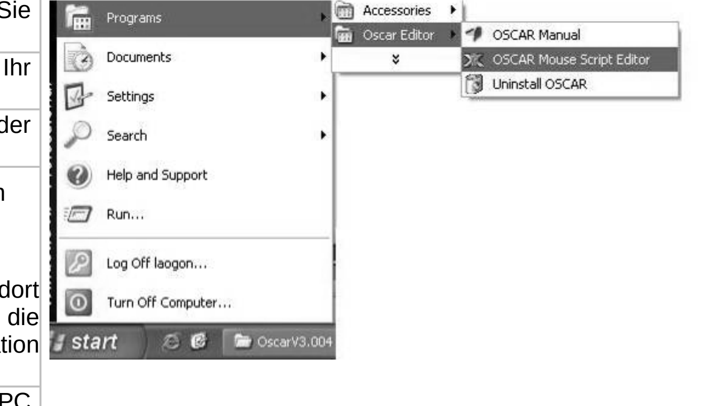
C. Folgen Sie den Anweisungen auf Ihrem Bildschirm zum Abschluss der Installation.

D. Wenn das Oscar-Symbol “ ” in Ihrer Taskleiste erscheint, haben Sie die Installation erfolgreich durchgeführt.

oder

Klicken Sie auf “Start”, anschließend auf “Programme”. Finden Sie dort “Oscar Editor” > “OSCAR Mouse Script Editor”, dann haben Sie die Software erfolgreich installiert. (Ansonsten wäre die Installation fehlgeschlagen und Sie müssten wieder bei ‚Punkt A’ ansetzen)

E. War die Installation erfolgreich, führen Sie einen Neustart an Ihrem PC durch



Um alte OSCAR-Treiber zu entfernen gehen Sie über den START-Button zu „Programme“ und von dort zu „OSCAR-Editor“. Unter dem Button „Unistall OSCAR“ können Sie vorhandene Software löschen.

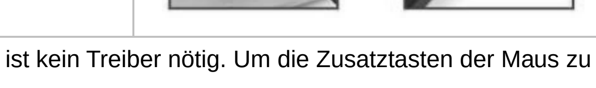
Anschluss der Maus

Step 1: Verbinden Sie die Maus mit Ihrem Computer über USB-Anschluss

Step 2: Ihr Computer wird selbstständig die Maus als solche erkennen.

Step 3: Sollte Ihr PC die Maus nicht erkennen, befolgen Sie folgende Tipps:

1. Entfernen und erneutes Anschließen der Maus
2. Versuchen Sie es an einem anderen USB-Port Ihres Computers



“plug and play” – Die Maus wird selbstständig von Ihrem Computer erkannt, es ist kein Treiber nötig. Um die Zusatztasten der Maus zu belegen, brauche Sie die OSCAR-Editor-Software (mitgeliefert auf CD)

Innovative Anti-Vibrate Technologie

Bei FBS Spielen ist es schwierig genau anzuvisieren wenn Sie von allen Seiten von Ihren Gegnern angegriffen werden, weil der Sensor noch Daten von der Bewegung beim anheben und niederlegen der Maus weiter gibt. Anhand des unteren Diagramms können Sie das unerwünschte vibrieren des Mauszeigers.(Die Welle steht für das
Vibrieren)

No Tracking time

Cursor performance after lifting 0-5 millimeters

Cursor performance after putting down 5-0 millimeters

Durch die innovative Anti-Vibrate Technology wurde dieses Problem vollständig gelöst. Es gibt keine Vibrationen mehr beim anheben und niederlegen der Maus und erhöht dadurch die Ziel Präzision bei EGO-Shootern.

Bedienungsanleitung zu OSCAR-Bearbeitungssoftware

Um die Zusatztasten der Maus optimal für Sie einzustellen dienen folgende Punkte:

Step 1: Öffnen Sie das

Klicken Sie bitte das "Oscar Editor" Symbol" "on the desktop.

Oder

Über "Start", "Programme", OSCAR Maus Editor. Nun öffnet sich über „Main Menu", wie auf dem Bild rechts zu sehen.

Step 2: Jetzt können Sie beginnen jede einzelne Taste der Maus. zu programmieren.

Step 3: Sie können jede Tastenfunktion einstellen die auf den "Main Menu", über das "Task Pull-down Menu" einzustellen ist.

Step 4: Nachdem Sie die Tasten programmiert haben, können Sie diese Einstellungen speichern unter "Save" oder "Save as" über die "File" Option des Hauptmenüs (siehe Bild rechts). Wenn Sie zum Beispiel als Bezeichnung "GamePlay1" abspeichern, sehen Sie die Datei „GamePlay1" im Script des Hauptmenüs.

Step 5: Klicken Sie auf "Download to Mouse" um die Eingaben in der Maus zu speichern.



Oscar Main Menu



Die Funktionen der OSCAR-Bearbeitungssoftware kennen:

Gewöhnliche Computermäuse arbeiten nur in begrenzter Vielseitigkeit, auch bei der Programmierbarkeit sind Sie stets an die eingeschränkte Leistungsfähigkeit der Maus gebunden.

Der Unterschied der OSCAR-Maus-Bearbeitungssoftware

A4Tech "Oscar Mouse Editor" durchbricht diese Barriere und ermöglicht seinen Kunden eigene Eingabebefehle (such as "Loop", "If", "Equal to", "Interval Repeat", "Jump"…etc.) oder durch Kombination bestehender Befehle (like "Change the Time Delay between commands", "Control cursor absolute/relative displacements", "Mouse simulation", "Keyboard simulation", "Record the keyboard & mouse continuous actions"…etc.) in Ihr Spiel einzubringen. Darüber hinaus, anstelle von komplizierten und sich wiederholenden Mausoperationen, können Sie die Maus Ihren persönlichen Anforderungen anpassen und mit nur einem Klick komplexe Aufgaben ausführen, ohne einen Maustreiber installieren zu müssen. Einfache Bedienung, hohe Effektivität und die überwältigende Power von Oscar Ihnen die beispiellose Erfahrung Ihr Spiel zu perfektionieren!

Oscar Script Tauschseite www.x7.cn

Mit dem A4Tech Oscar Maus-Editor können Sie Ihre erstellten Mauseigenschaften speichern, um es hochladen zu können auf die "Oscar Script Exchange Seite" , wo Sie anderen User diese Einstellungen zur Verfügung stellen oder für Sie interessante Einstellungen

herunterladen können. Um mehr zu diesem Thema zu erfahren gehen Sie bitte auf www.x7.cn/Oscaren

Was ist das Script? Und was kann ich damit machen?

Bevor wir fortfahren wird Ihnen die Bedeutung des Begriffes “Script” erläutert, damit Sie die ganze Leistung von OSCAR nutzen können.

Script ist ein spezielles Dateiformat das in OSCAR Mäusen verwendet wird. Nach Kompilierung eines Scripts, kann dieses als script file gespeichert werden und auch gleich in den Mausinternen Speicher übertragen werden. Somit wird die Maus zu einer Spezialmaus, mit eigens eingegebenen Kommandos und Ausführungsarten.

So ist zum Beispiel das script von “CS” das script speziell für das Spiel Counter Strike und sobald dieses aktiviert ist, sind sämtliche Maustasten ausgestattet mit CS-Spezialkommandos belegt.

Oscar Hauptmenü

Profile 1 & 2: : Der interne Speicher kann bis zu 2 Scripts speichern. Diese können mit der Feststelltaste der Tastatur gewechselt werden

Script Operation New Open Save Save As Rename Upload

Tasten Definition: Jede Maustaste kann jede Tastenfunktion der Tastatur, Maus oder Multimedia durchführen und das Script zur späteren

Laden Sie noch heute Ihr Script hoch und gewinnen Sie!

Mit dem A4Tech Oscar Editor, können Sie Ihre bevorzugten Scripts erstellen, es hochladen in “Oscar Script Exchange Site” um es mit anderen zu tauschen. Derweil könne Sie andere Scripts downloaden und für sich nutzen. Für mehr please



Funktionsbeschreibung zur Verdeutlichung und Vereinfachung der Programmierung.

Script im Mausinternen Speicher sichern: Speichern Sie Ihre Scripts in der Maus und nutzen Sie Ihre persönlichen Einstellungen auf jedem

Bebilderte Darstellung der möglichen Tastenbelegungen

Wenn Sie im Hauptmenü auf eine Taste klicken, wird sich ein Auswahlfenster öffnen (Task pull down)



Functions		Available tasks
Optional Macro	**No setting**	Systemgrundeinstellung oder keine Einstellung ausgewählt
	Keyboard	Jede Taste, bzw. Tastenkombination der Tastatur
	Mouse	Linke Maustaste, rechte Maustaste, mittlere Maustaste, vierte Maustaste, fünfte Maustaste, nach oben, nach unten, nach rechts, nach links.
	Office Sets	Zoom In & Zoom Out, Text einfügen, direktes öffnen von Programmen mit Endungen wie “EXE & COM &BAT” **Anmerkung:** Wenn “Text einfügen” aktiviert ist. wird “Figure. A” öffnen (siehe Bild); Nun können Sie Ihre gewünschten Texte einfügen. Input buffer texts to paste Cut Ctrl+X Copy Ctrl+C Paste Ctrl+P Read from file.. Recent texts O K Cancel Ein Rechtsklick mit der Maus im Textfeld öffnet das Textbearbeitungsprogramm (siehe Fig. A). **Fig. A**
	Tasten-kombination	**1.** Text Befehle: wie ausschneiden (Ctrl+X), kopieren (Ctrl+C), einfügen (Ctrl+V), entfernen, suchen (Ctrl+F), alles markieren (Ctrl+A), wiederholen (Ctrl+Y), rückgängig (Ctrl+Z). **2.** Datei Befehle: Wie neue Datei (Ctrl+N), Datei öffnen (Ctrl+O), speichern unter, (Ctrl+S), drucken (Ctrl+P)
	Multimedia	Media Player, nächster Track, letzter track, Stop, Play/Pause, lautlos, lauter, leiser.
	Internet	Zurück, Vorwärts, Stop, Suchen, Aktualisieren, Favoriten/Lesezeichen, E-mail
	System	Rechner, Eigene Dateien, Stand by, Abschalten/Herunterfahren

	16-in-1 Mouse Gestures	Maus-Gebärden sind einfache Symbole die Sie mit der Maus "zeichnen" können. Wenn Sie eine solche Figur zeichnen, wird eine von 16 möglichen Aktionen durchgeführt, welche Sie mit der Gebärde verbunden haben. Ein überaus praktisches Hilfsprogramm zur Vereinfachung häufiger Arbeitsvorgänge.
	Select Macro File	Ein paar Beispiel-scripts sind bereits unter "Select Macro file" gespeichert, um die Leistungsfähigkeit der OSCAR-Software zu demonstrieren. Dennoch sollten Sie für Ihre Maus über die "Scrip Exchange Site" Scripts zur Steigerung Ihrer Mausleistung herunterladen. Für weitere Einzelheiten besuchen Sie uns bitte unter www.x7.cn/oscaren
Programming Macro	**Macro Manager...**	Durch die Kombination komplexer Befehlsketten, ob von Maus oder Keyboard, zu kurzen, schnell ausführbaren Kommandos können Sie in sekundenschnelle Befehle zusammenfassen.

Tailor-made the Mouse in "Macro Manager" for Each Button According to Your Requirements.

Step 1: Sie können über jede Taste im "Oscar Main Menu", den " Macro Manager" im "Task Pull-down Menu" finden. Das "Macro Manager Menu" wird sich öffnen; nun können Sie Ihre script macros editieren und unter dem jeweiligen Button speichern (siehe auf "Script Macro editieren")	 Macro Manager
Step 2:, Danach klicken Sie auf und folgen den Anweisungen zur Speicherung des script macros. Der Macro-Dateiname erscheint im Tastenverzeichnis des Hauptmenüs.	
Step 3: Klcken Sie auf "Download to Mouse" um das Script im Mausinternen Speicher zu sichern.	
ACHTUNG: Es wird immer nur die in das in der Maus gespeicherte Script aktiv sein. Um ein anderes Script zu aktivieren müssen Sie immer das jeweilige Script zum internen Speicher der Maus kopieren, nach folgendem Schema: Im Hauptmenü "Download to Mouse" auswählen, die ausgewählte Datei wird in der on-board memory der Maus gespeichert und ist unmittelbar nach dem Download aktiviert.	

“Makro Manager” - Hauptfunktionen

Im Hauptmenü beliebige Maustaste auswählen und mit dem Auswahlbutton die Tastenbelegungsauswahl öffnen. Hier Makro-Manager anklicken

Erweiterte Befehle

Erweiterte Befehle (such as: wiederholen, Zeile überspringen, wenn, dann..., gleich wie..., Wiederholungsintervalle, … etc)

Intelligente K/B and Mouse Aktionen

Eine Kopie Ihrer Eingaben mit Maus und Tastatur wird erstellt und auf Knopfdruck

Zeit ist relativ

Veränderung der Verzögerung zwischen zwei Aktionen. Um beispielsweise die Feuerrate der Waffe zu optimieren oder das Nachladen einzubeziehen.

Tastatur Simulation

In den gängigen EGO-Shootern können mit nur einem Tastendruck die komplette Ausrüstung eingekauft oder Einsatzbefehle gegeben werden. Oder aufeinander folgende Tastaturbefehle, wie zum Beispiel in “WARCRAFT”,

A

D

B

C

F

Macro Programming

E

G

Control Cursor Absolut / Relativ / Verschiebung

Durch einstellen der X und Y Achsen kann der Rückstoß einer Waffe eingedämmt werden oder eine Drehung um 180 Grad, wenn Maus im Halbkreis geführt wird.

Maus Simulation

Anstatt die linke Maustaste fünf mal zu betätigen um fünf Schüsse abzufeuern, können Sie jede Taste (Außer der linken Maustaste) mit der fünfmaligen Ausführung belegen, das Resultat sind 5 präzise Schüsse. Und durch Verschiebung der X und Y Achsen werden diese 5 Schuss treffsicher auf den anvisierten Punkt treffen. Der Gegner hat keine Chance!

Macro Manager Menu

Bedienung des “Macro Manager Menu”

A Macro Programmierungsebene

Im Programmierungsfenster, der “Macro Programming Area”. Durch Eingaben mit Maus und Tastatur stellen Sie eine Befehlsliste zusammen (siehe Bild). Mit dem „Save“-Button können Sie diese Macro speichern, unter der vorher von Ihnen ausgewählten Taste.

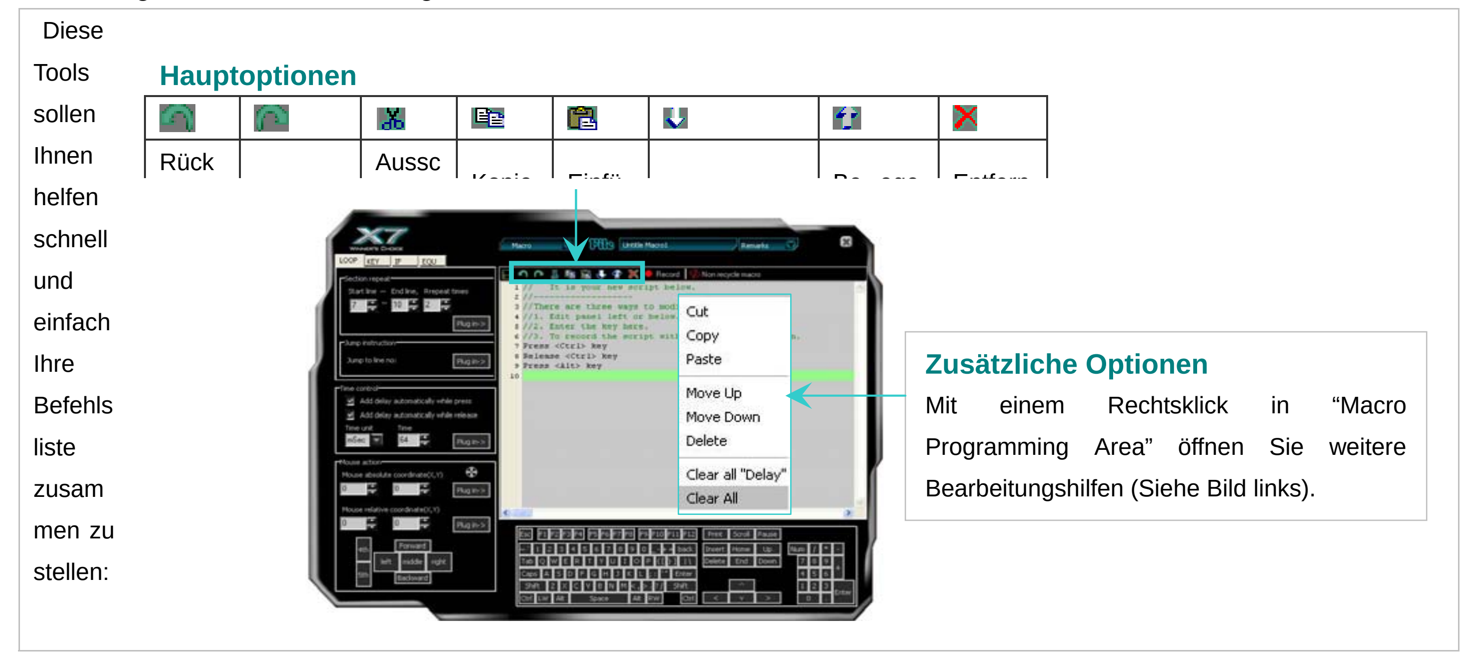


B. Bearbeitungshilfen im “Macro Manager Menu”

Diese Tools sollen Ihnen helfen schnell und einfach Ihre Befehlsliste zusammen zu stellen:

Hauptoptionen

Rück		Aussc					



Zusätzliche Optionen

Mit einem Rechtsklick in “Macro Programming Area” öffnen Sie weitere Bearbeitungshilfen (Siehe Bild links).

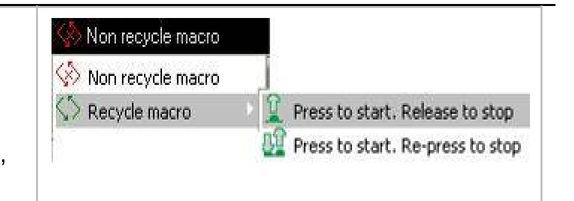
C. Non Recycle Macro

Wenn “Recycle macro” aktiviert ist, gibt es zwei Möglichkeiten:

A: “Press to start, Release to stop”: Sofern diese Option ausgewählt ist, wird die Macro bei Tastendruck durchgeführt und so lange wiederholt, bis die Taste wieder

losgelassen wird.

B: ”Press to start, Re-press to stop”: Bei dieser Option wird die Macro über den Zeitraum ausgeführt, in dem die Taste gedrückt wird, bis sie erneut gedrückt wird, zur Beendigung.



D. “Merken” von Tastatur und Mausbefehlen

Es gibt noch einen weiteren Weg , auf einfache Weise Macro-Befehle einzugeben. Durch Aktivierung von “Record Mouse und Keyboard action” im **“**Macro Manager Menu**”,** sind Sie in der Lage eine Abschrift Ihrer Maus- und Tastatureingaben zu erstellen und die entsprechenden Befehle begrenzt in Ihre zeitliche Ausführung unmittelbar speichern. Dazu befolgen Sie bitte folgende Schritte:

Schritt 1: Wählen Sie “Oscar Main Menu”, die Taste, die Sie editieren möchten, klicken Sie auf den Auswahlpfeil und wählen Sie “Macro Manager”

Schritt 2: Im “Macro Manager Menu”, klicken Sie auf das “Record” icon“Record” durch anschließendes betätigen der Taste “F11” auf Ihrer Tastatur, beginnt die Ablaufverfolgung Ihre Eingaben aufzuzeichnen.

Schritt 3: Nun geben Sie Ihre gewünschten Befehle ein, diese werden direkt sichtbar übernommen in der “Macro Programming Area”. (Siehe Bild rechts)

Schritt 4: Drücken Sie “F12” auf Ihrer Tastatur um die Aufzeichnung zu beenden und klicken Sie auf ” ” um zu speichern.



Macro Manager Menu

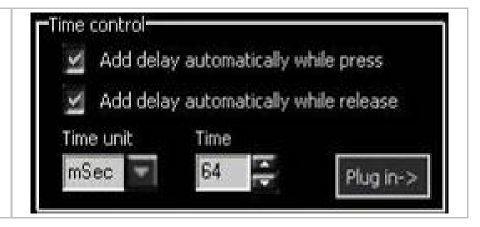
E. Macro Programming Area

Sie können Abläufe selbst bestimmen in der “Macro Programming Area”. Durch Bewegungen mit Maus und Tastatur können Sie eigene Befehle selbst zusammenstellen und speichern. Ihre sogenannten „Macros“ werden in der “Macro Programming Area” gesichert.



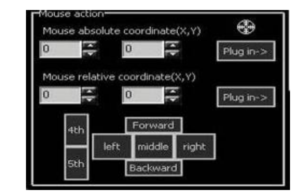
F. Zeit ist relativ

Die “Time Control” ist die Zeit in Minuten, Sekunden oder Milisekunden, die ein Befehl andauern soll. Durch drücken Taste wird ein Eingabezeitraum eingegeben. Um diesen in das Eingabefeld zu übertragen klicken Sie auf “Plug in” .
Mit der Zeiteinstellung wird üblicherweise die Verzögerungszeit zwischen Aktionen der Maus oder der Tastatur angepasst, um schneller reagieren zu können.



G. Absolute und Relative Couser Position

Im Maus-Bearbeitungsfeld befindet sich das Koordinaten-Icon . Per Drag-and-Drop können Sie dieses Icon auf eine beliebige Stelle des Bildschirms schieben und somit eine absolute Cursorposition festlegen. Durch klicken auf „Plug in“ tragen Sie die Koordinate in Ihr Script ein.



Beispiel**:** **Eigenschaften der “T6” Datei**

Definition: Rechtsklick mit der Maus und drücken der Taste **“R”** der Tastatur, kombiniert auf die mittlere Maustaste, um direkt auf die Eigenschaften der **“T6”-Datei** auf dem Desktop, ohne den Cursor zu bewegen.

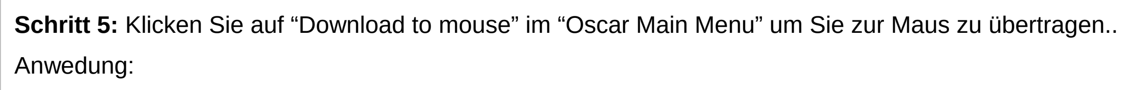
Bitte folgen Sie:

Schritt 1: Klicken Sie “Middle Button” die Taste “Oscar Main Menu” >> click and select “Macro Manager” property as shown.

Schritt 2: Geben Sie zum Beispiel “View Properties” als Bezeichnung ein

Schritt 3: Klicken und verschieben Sie das icon um als “T6” auf dem desktop zu haben, dann wird die absolute Position (X=115, Y=617) der Mausbewegung in der asoluten Koordinate der Maus angezeigt.

Schritt 4: Klicken Sie auf **“Plug in”** im “Macro Manager Menu” um die Mausbewegung aufzuzeichnen >> Klicken Sie “Right” in der “Mouse Area”>>Klicken Sie “R” Taste in der “Keyboard Area” >>Klicken Sie “” zum Speichern der Einstellungen >> Klicken Sie “Close” zum beenden von “Macro Manager Menu”, die Anzeige “View Properties” erscheint im “Oscar Main Menu”.



Schritt 5: Klicken Sie auf “Download to mouse” im “Oscar Main Menu” um Sie zur Maus zu übertragen..

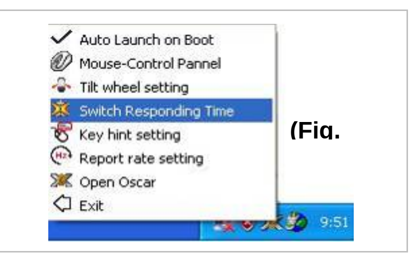
Anwedung:

Sobald Sie den “Middle Button” Ihrer Maus drücken, können Sie direkt die Eigenschaften der “T6” Datei sehen.

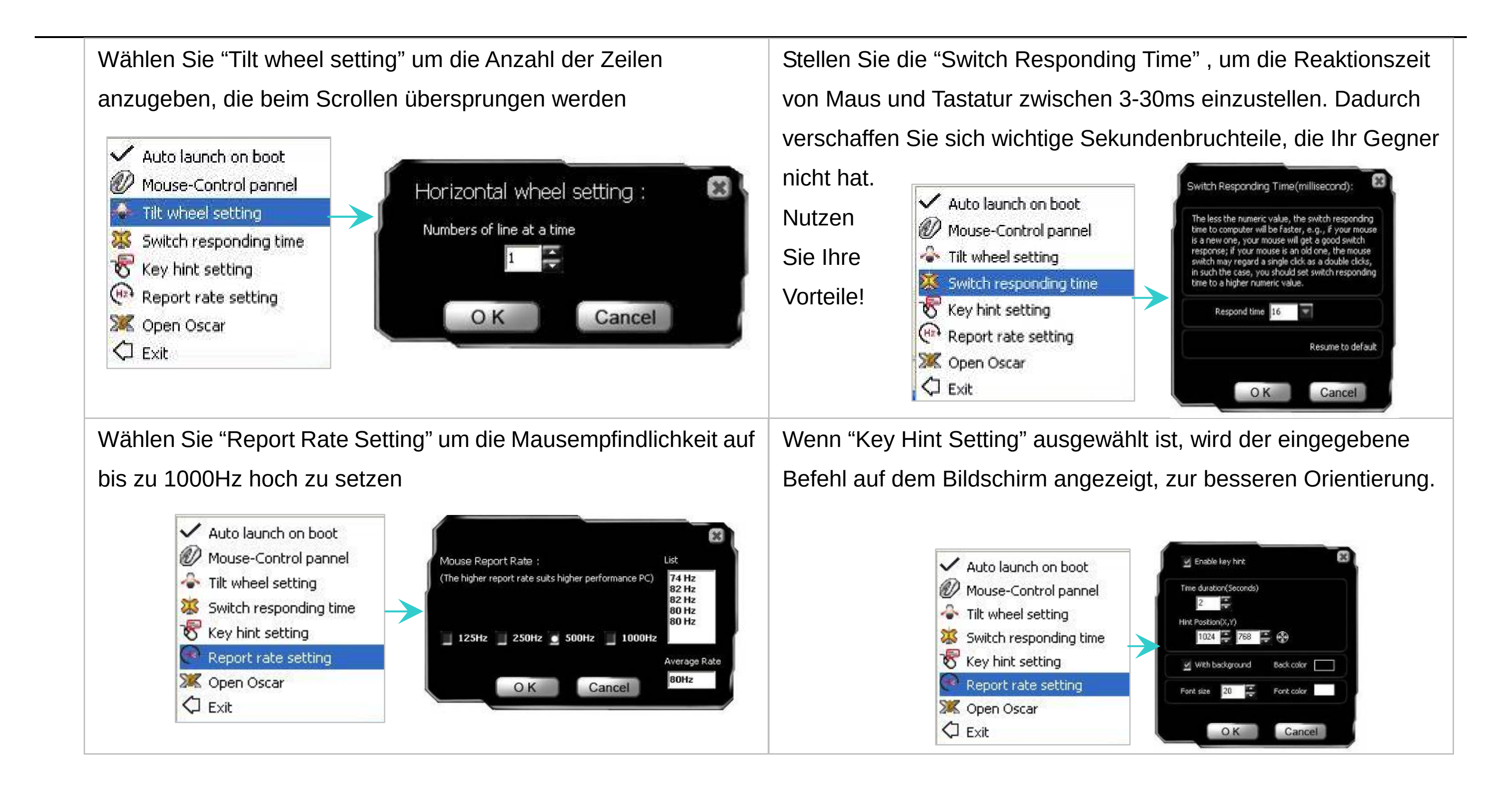


“Oscar Mouse Editor” – Zusätzliche Funktionen

Über einen Rechtsklick auf dem OSCAR-Symbol in Ihrer Taskleiste, lässt sich ein Pop-up-Fenster öffnen, in dem weitere Optionen zur Verfügung stehen (siehe Abb. Rechts)



(Fig.



Wählen Sie “Tilt wheel setting” um die Anzahl der Zeilen anzugeben, die beim Scrollen übersprungen werden

Stellen Sie die “Switch Responding Time” , um die Reaktionszeit von Maus und Tastatur zwischen 3-30ms einzustellen. Dadurch verschaffen Sie sich wichtige Sekundenbruchteile, die Ihr Gegner nicht hat. Nutzen Sie Ihre Vorteile!

Wählen Sie “Report Rate Setting” um die Mausempfindlichkeit auf bis zu 1000Hz hoch zu setzen

Wenn “Key Hint Setting” ausgewählt ist, wird der eingegebene Befehl auf dem Bildschirm angezeigt, zur besseren Orientierung.

Anleitung zu DPI und deren Einstellungen

“DPI Setting” und “Farbliche Kennzeichnung”

Sie können bei der Maus die DPI Ihren persönlichen Vorstellungen anpassen, die verschiedenen Geschwindigkeiten sind anhand folgender Farbkennzeichnungen verdeutlicht:

MODEL: XL-755K,XL-740K, XL-730K, XL-750MK, XL-750BK, XL-771K, XL-770K,XL-750H,XL-747HLaser Mouse

DPI Levels (Default)		Indikator Farbe	Empfohlen für:	Empfohlene Bildschirmauflösung
DPI 1:	600DPI	Kein Licht	Langsame bis durchschnittlich schnelle Spieler mit normaler Präzision	800×600
DPI 2:	800DPI	Grün	Durchschnittlich schnelle Spieler mit durchschnittliche Genauigkeit	1024×768
DPI 3:	1200DPI	Gelb	Schnelle Spieler mit überdurchschnittlicher Genauigkeit	1152×864
DPI 4:	1600DPI	Rot	Besonders schnelle Spieler mit hoher Präzision	1280×960
DPI 5:	2000DPI	Rot & Gelb	Besonders schnelle Spieler mit punktgenauer Präzision	1280×1024
DPI 6:	3600DPI	Gelb & Grün	Besonders schnelle Spieler mit punktgenauer Präzision	1280×1024

Drücken Sie den “DPI Setting” Button um zu wechseln zwischen 600, 800, 1200, 1600, 2000 bis hin zu 3600 DPI.

MODEL: X-738K, X-718BK, X-748K Optical Mouse

DPI Levels (Default)		Indicator Color	Recommended for:	Suitable Resolution of display Recommended
DPI 1:	600 DPI	Kein Licht	Langsame bis durchschnittlich schnelle Spieler mit normaler Präzision	800×600
DPI 2:	800 DPI	Grün	Durchschnittlich schnelle Spieler mit durchschnittliche Genauigkeit	1024×768
DPI 3:	1200 DPI	Gelb	Schnelle Spieler mit überdurchschnittlicher Genauigkeit	1152×864
DPI 4:	1600 DPI	Rot	Besonders schnelle Spieler mit hoher Präzision	1280×960
DPI 5:	2400 DPI	Rot & Gelb	Besonders schnelle Spieler mit punktgenauer Präzision	1280×1024
DPI 6:	3200 DPI	Gelb & Grün	Besonders schnelle Spieler mit punktgenauer Präzision	1280×1024
Drücken Sie den “DPI Setting” Button um zu wechseln zwischen 600, 800, 1200, 1600, 2000 bis hin zu 3600 DPI				

MODEL:X-710K, X-710MK, X-710BK,X-705K, X-755K,X-710H Optical Mouse

DPI Levels (Default)		Indicator Color	Recommended for:	Suitable Resolution of display Recommended
DPI 1:	400DPI	Kein Licht	Langsame bis durchschnittlich schnelle Spieler mit normaler Präzision	800×600
DPI 2:	800DPI	Grün	Durchschnittlich schnelle Spieler mit durchschnittliche Genauigkeit	1024×768
DPI 3:	1200DPI	Gelb	Schnelle Spieler mit überdurchschnittlicher Genauigkeit	1152×864
DPI 4:	1600DPI	Rot	Besonders schnelle Spieler mit hoher Präzision	1280×960
DPI 5:	2000DPI	Rot & Gelb	Besonders schnelle Spieler mit punktgenauer Präzision	1280×1024
Drücken Sie den “DPI Setting” Button um zu wechseln zwischen 400, 800, 1200, bis hin zu 2000 DPI.				

Einstellung der DPI

Es gibt zwei Möglichkeiten die DPI Ihrer Maus zu ändern:

1. Über den “DPI Setting Button” auf Ihrer Maus, um die DPI gestaffelt zu erhöhen (600-800-1200-1600-2000-3600 DPI). Dabei wird die aufleuchtende Farbe die eingestellte DPI-Zahl darstellen (siehe oben, „Farbliche Einstellungen“)

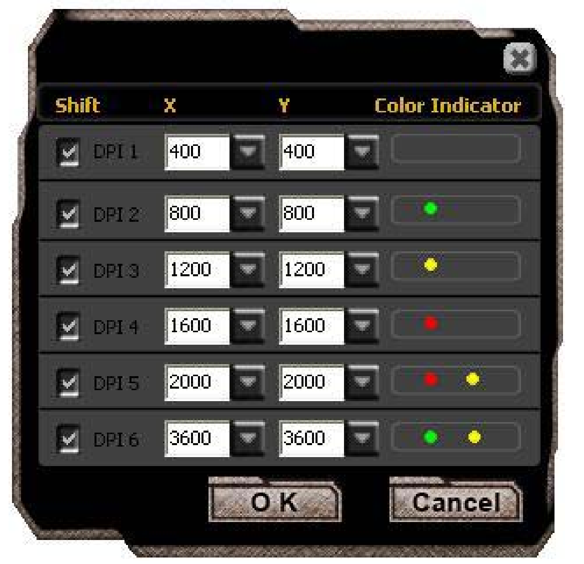
2. Sie können Ihre DPI-Einstellungen mit der Oscar software vornehmen. Klicken Sie auf das Oscar icon in Ihrer Taskleiste. Wählen Sie im Hauptmenü den Scipt-Namen aus, dessen SPI Sie anpassen möchten.

A. Klicken Sie auf den “DPI Setting Button” um das “DPI Setting Menu” zu öffnen (siehe Abbildung rechts).

B. Wählen oder bestimmen Sie den gewünschten DPI-Wert jeder Stufe. Mit „OK“ gelangen Sie wieder ins Hauptmenü.

C. Klicken Sie “File” und anschließend “Download to Mouse” um Ihre Änderungen zu speichern oder drücken Sie ”F9” auf Ihrer Tastatur um die Einstellungen zu sichern.





Anwendungsbeispiele

Example 1: In Windows’ Anwendungen, ein Klick zur Durchführung von “Doppelklick” oder “Einfach-Klick”

Schritt 1: Im “Oscar Main Menu” wählen Sie “Macro Manager” über das “Task Pull-down Menu” bei der ausgewählten Maustaste. Das "Macro Manager Menu" öffnet sich.



Oscar Main Menu

Schritt 2: Klicken Sie “Non Recycle Macro” im “Macro Manager Menu”.

>>Wählen Sie “Recycle macro” >> und anschliessend “Press to start, Release to stop” wie die Abb. zeigt..



Macro Manager

Schritt 3: Setzen Sie eine Markierung bei “Add delay automatically while press" >>Wählen Sie ”mSec” als Zeiteinheit in “Time unit”

Schritt 4: Geben Sie ”64” als Zeitwert in “Time” ein. Klicken Sie “Left Button” in der “Mouse Simulation Area”.

Schritt 5: Geben Sie ”200” als Zeitwert in “Time” box. Klicken Sie “Left Button” in der “Mouse Simulation Area”. Löschen Sie "Press _Left Button" und "Release _Left Button".

Schritt 6: Wiederholen Sie die Schritte 4 und 5, Ihre Befehlsliste sollte nun so aussehen wie in Fig. 1

Schritt 7: Klicken Sie auf den icon um die Einstellungen zu speichern.

```
1 Press_left_button
2 Delay 64 Millisecond
3 Release_left_button
4 Delay 200 Millisecond
5 Press_left_button
6 Delay 64 Millisecond
7 Release_left_button
8 Delay 200 Millisecond
9
```

Fig. 1

Praktische Anwendungsmöglichkeiten im Windows:

Wenn die belegte Taste länger gedrückt wird, wird ein Doppelklick durchgeführt und Programme direkt geöffnet. Bei kurzem Tastendruck wird ein einzelner Klick durchgeführt und Programme werden markiert, jedoch nicht geöffnet.

Vorteile: Das Beispiel zeigt die Praktischen Anwendungsmöglichkeiten von vereinfachten Doppelklicks oder wahlweise eben einfachen Klicks. Durch die "Recycle Macro” des “Macro Manager Menu” können Sie die Zeitverzögerung selbst bestimmen.

Wenn “Recycle Macro” des “Macro Manager Menu” aktiviert ist, gibt es zwei Möglichkeiten:

A: “Press to start, Release to stop”: In dieser Option wird die Engabe so lange ausgeführt, wie die entsprechende Taste gedrückt wird.

B:”Press to start, Re-press to stop”: In dieser Option wird die Eingabe so lange wiederholt, bis eine andere Taste gedrückt wird.

Beispiel 2: Im Spiel "First Person Shooter", unterdrücken Sie den Rückstoss und verbessern Sie die Präzision beim schießen

Schritt 1: Beim "Oscar Main Menu", wählen Sie "Macro Manager" vom "Task Pull-down Menu" die gekennzeichnete Maustaste , dann sehen Sie den "Macro Manager Menu". Dieser öffnet sich.



Macro Manager Menu

Oscar Main Menu

Schritt 2: Klicken Sie in die Box "Add delay automatically while press "und "Add delay automatically while release". >>ändern Sie "mSec" die Zeit "Time unit".

Schritt 3: Geben Sie "64" als Zeitwert in die"Time" Box. >>Klicken Sie "Left Button" auf "Mouse Simulation Area".

Schritt 4: Geben Sie "70" als Zeitwert in die "Time" Box >> Klicken Sie "Left Button" auf "Mouse Simulation Area"

Schritt 5: Geben Sie "85" als Zeitwert in die "Time" Box. >> Klicken Sie "Left Button" auf "Mouse Simulation Area"

Schritt 6: Geben Sie "95" als Zeitwert in die "Time" Box >> Klicken Sie "Left Button" auf "Mouse Simulation Area".

Schritt 7: Nun sehen Ihre Einstellungen so aus wie es in Fig. 2 gezeigt wird.

Schritt 8: Klicke dieses Symbol um die Einstellungen zu speichern

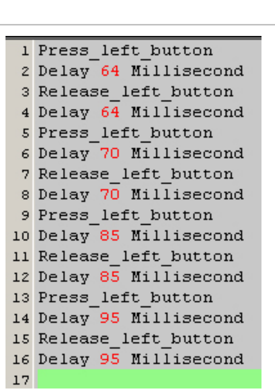


Fig. 2

"First Person Shooter"-Praxistest

In der Praxis sind FPS-Waffen mit Rückstoß ausgestattet. Dieser sorgt dafür dass man nach jedem abgefeuerten Schuss erneut zielen muss. Aus diesem Grund haben wir den Zeitintervall zwischen zwei Aktionen variabel gemacht. So lässt sich die Zeit für ein erneutes Zielen durch eine beliebig lange Pause füllen. Die Folge sind präzise Schüsse in schnellstmöglicher Zeit punktgenau ins Ziel zu bringen.

Nutzen: Dieses Beispiel soll zeigen wie auf die Reaktionszeit der Maus eingestellt werden kann und welchen Nutzen man daraus ziehen kann. Der Spieler kann entscheiden ob für ihn die Präzision oder eine schnelle Feuerrate den gewünschten Erfolg bringen. 64 ms sind der kleinste in FPS gemessene Wert, der in der Regel zur Ausführung kommt.

Beispiel 3: Im "First Person Shooter" ein Klick zur 180 Grad Drehung

Schritt 1: Im “Oscar Main Menu”, wählen Sie “Macro Manager” über eine beliebige Maustaste, sodass sich das "Macro Manager Menu" öffnet.



Oscar Main Menu



Macro Manager Menu

Schritt 2: Geben Sie ”799” als Koordinatenangabe in “Mouse Relative Coordinate X Axis Box”. Klicken Sie anschließend auf “Plug In”.

Schritt 3: Unter ”mSec” innerhalb von “Time unit” geben Sie ”23” als Wert in´die “Time” box. Ein und klicken anschließend “Plug In”.

Schritt 4: Wiederholen Sie die Schritte 2 und 3 dreimal.

Schritt 5 Geben Sie ”500” als Wert in “Mouse Relative Coordinate X Axis Box”. Ein. Klicken Sie anschließend “Plug In”.

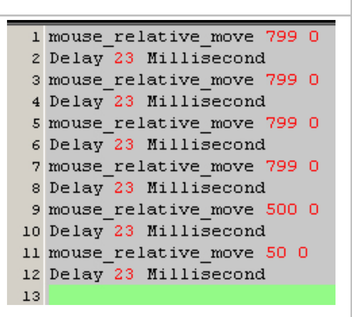
Schritt 6 Klicken Sie auf “Plug in” im “Time Control Area” des “Macro Manager Menu”

Schritt 7 Geben Sie ”50” als Wert in “Mouse Relative Coordinate X Axis Box” ein. Klicken Sie anschließend auf “Plug In”

Schritt 8 Klicken Sie “Plug in” im “Time Control Area” des “Macro Manager Menu”

Schritt 9: Ihr Macro sollte nun aussehen wie auf dem Bild rechts zu sehen.

Schritt 10: Klicken Sie auf [Speichern-Symbol] um Ihre Eingaben zu speichern.



```
1 mouse_relative_move 799 0
2 Delay 23 Millisecond
3 mouse_relative_move 799 0
4 Delay 23 Millisecond
5 mouse_relative_move 799 0
6 Delay 23 Millisecond
7 mouse_relative_move 799 0
8 Delay 23 Millisecond
9 mouse_relative_move 500 0
10 Delay 23 Millisecond
11 mouse_relative_move 50 0
12 Delay 23 Millisecond
13
```

Fig.3

Funktionen in "First Person Shooter" Spielen:

Bei First-Person-Shootern ist es nahezu unmöglich sofort zu reagieren, wenn beispielsweise überraschend ein Gegner von hinten angreift. Oder es wird eine besonders Leistungsfähige Maus benötigt, um 180-Grad-Drehungen auszuführen. Dennoch würde die Drehung nicht schnell genug ausgeführt, bevor der Gegner feuert. Dieses Beispiel zeigt wie diese 180-Grad-Drehung mit sofort ausgeführt werden kann, noch bevor Ihr Gegner zu feuern beginnt.

Vorteile: Dieses Beispiel zeigt wie diese 180-Grad-Drehung mittels einem Klick der ausgewählten Taste, und gleichzeitig das Fadenkreuz im Ziel halten. Vorgegeben ist “799” als Entfernungswert, da die in der praktischen Anwendung der Wert kleiner sein muss als die horizontale Bildschirmauflösung. Dieses Beispiel ist entstanden bei einer Auflösung von 800x600 Megapixel, Abweichungen können

entstehen, wenn der festegesetzte Wert ausserhalb der Bildschirmauflösung liegt. Zwischenzeitlich wird der Zeitintervall zwischen den einzelnen Aktionen 6-fach wiederholt, im Praxistest zeigte sich, dass bei First-Person-Shootern eine Reaktionszeit von weniger als 20 ms nicht ausreicht, um genau zu reagieren.

Beispiel 4: Im "First Person Shooter" mit einem Klick den Rückstoß kontrollieren und im Ziel bleiben

Schritt 1: Wählen Sie im “Oscar Main Menu”, den “Macro Manager” über das Task Pull-down Menu” der gewünschten Taste, daraufhin öffnet sich das "Macro Manager Menu"



Oscar Main Menu



Macro Manager Menu

Schritt 2: Klicken Sie auf “Non Recycle Macro” im “Macro Manager Menu”.
>>wählen “Recycle macro” und “Press to start, Release to stop”.

Schritt 3: Setzen Sie einen Haken bei “Add delay automatically while release" >>wählen Sie ”mSec” als Zeiteinheit in “Time unit”. >> geben Sie ”110” als Zeitwert in der “Time” box ein.

Schritt 4: Klicken Sie “Left Button” in "Mouse Simulation Area".

Schritt 5: Geben Sie ”3” als Koordinate in der “Mouse Relative Coordinate Y Axis” box ein und klicken auf “Plug In”

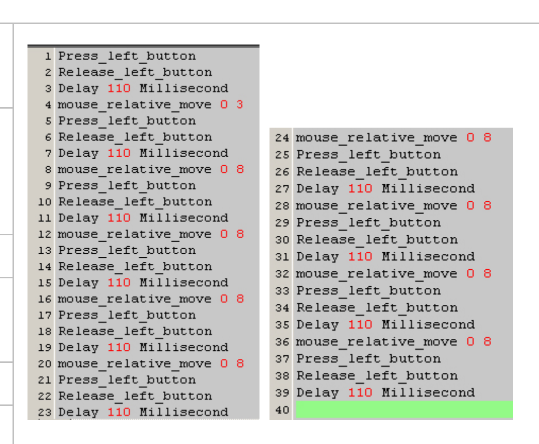
Schritt 6: Wiederholen Sie Schritt 4

Schritt 7: Geben Sie ”8” als Koordinate in “Mouse Relative Coordinate Y Axis” box ein und Klicken auf “Plug In”.

Schritt 8: Wiederholen Sie 7 mal die Schritte 6 und 7.

Schritt 9: Ihr Eingabenbild sollte nun aussehen wie in Fig. 4.

Schritt 10: Klicken Sie auf das Symbol zum speichern der Einstellungen.



```
1 Press_left_button
2 Release_left_button
3 Delay 110 Millisecond
4 mouse_relative_move 0 3
5 Press_left_button
6 Release_left_button
7 Delay 110 Millisecond
8 mouse_relative_move 0 8
9 Press_left_button
10 Release_left_button
11 Delay 110 Millisecond
12 mouse_relative_move 0 8
13 Press_left_button
14 Release_left_button
15 Delay 110 Millisecond
16 mouse_relative_move 0 8
17 Press_left_button
18 Release_left_button
19 Delay 110 Millisecond
20 mouse_relative_move 0 8
21 Press_left_button
22 Release_left_button
23 Delay 110 Millisecond
24 mouse_relative_move 0 8
25 Press_left_button
26 Release_left_button
27 Delay 110 Millisecond
28 mouse_relative_move 0 8
29 Press_left_button
30 Release_left_button
31 Delay 110 Millisecond
32 mouse_relative_move 0 8
33 Press_left_button
34 Release_left_button
35 Delay 110 Millisecond
36 mouse_relative_move 0 8
37 Press_left_button
38 Release_left_button
39 Delay 110 Millisecond
40
```

Fig.4

Praktische Anwendung in "First Person Shooter" Games:

Ähnlich wie bei Beispiel 2 wird der Rückstoss kontrolliert, nur dass hier auch die Feuerrate eingestellt wird. Professionelle Gamer können manuell den Rückstoss kontrollieren durch bewegend der Maus nach oben und unten, um im Ziel zu bleiben. Mit dieser Anwendung können Sie das mit einem Klick! Im Praxistest mit "Counterstrike" erwiesen sich folgende Einstellungen für Waffen wie das" AK47" und das „M4A1" als hilfreich, bei Waffen mit weniger Rückstoss wie z. B. der MP5, muss der Wert der Koordinaten entsprechend kleiner sein.

Vorteile: Dies Beispiel zeigt wie "Mouse Relative Displacement" und "Recycle Macro" zur Verbesserung einzelner Aktionen beiträgt. Dies Beispiel zeigt wie der Rückstoss aufgehoben wird durch Einstellungen in "Y relative displacement" mittels Wertreduzierung. Im Praxistest zeigt sich, dass mit jedem Schuss im Feuerstoss der Versatz des Fadenkreuzes ansteigt. Sie müssen entscheiden, wie viel Schuss bei der "Recycle Macro" Option ausgeführt werden sollen. Der Feuerstoss wird abgebrochen, sobald sie die ausgewählte Taste loslassen.

Beispiel 5 In "Counterstrike" mit einem Klick Waffen, Munition und Ausrüstung kaufen

Schritt 1: Wählen Sie im "Oscar Main Menu" den "Macro Manager" über das Task Pull-down Menu" der ausgewählten Maustaste, daraufhin öffnet sich das " Macro Manager Menu".



Oscar Main Menu



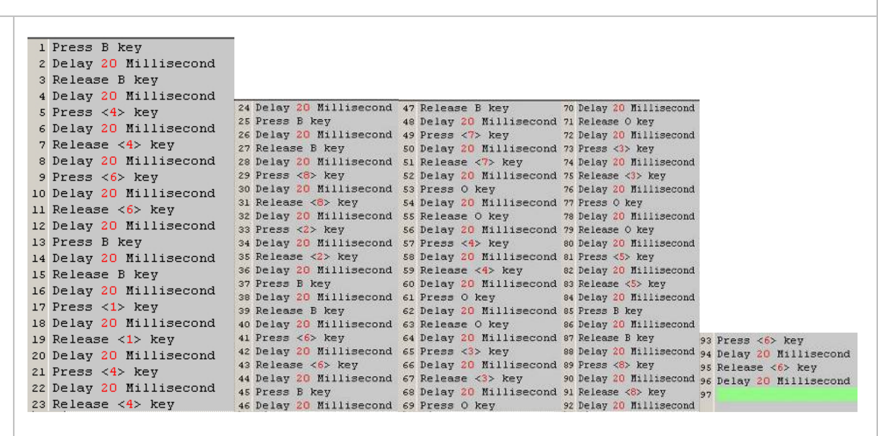
Macro Manager Menu

Schritt 2: Haken setzen bei "Add delay automatically while press "und "Add delay automatically while release". >>wählen Sie "mSec" als Zeiteinheit in "Time unit". >> Geben Sie "20" als Zeitwert in "Time" box ein.

Schritt 3: Klicken Sie "B 4 6 B 1 4 B 8 2 B 6 B 7 O 4 O 3 O 3 O 5 B 8 6" in der "Keyboard Simulation Area".

Schritt 4: Ihr Eingabenfeld sollte nun aussehen wie in Fig. 5

Schritt 5: Klicken Sie auf [Speichern-Symbol] um die Einstellungen zu speichern



```
1 Press B key
2 Delay 20 Millisecond
3 Release B key
4 Delay 20 Millisecond
5 Press <4> key
6 Delay 20 Millisecond
7 Release <4> key
8 Delay 20 Millisecond
9 Press <6> key
10 Delay 20 Millisecond
11 Release <6> key
12 Delay 20 Millisecond
13 Press B key
14 Delay 20 Millisecond
15 Release B key
16 Delay 20 Millisecond
17 Press <1> key
18 Delay 20 Millisecond
19 Release <1> key
20 Delay 20 Millisecond
21 Press <4> key
22 Delay 20 Millisecond
23 Release <4> key
24 Delay 20 Millisecond
25 Press B key
26 Delay 20 Millisecond
27 Release B key
28 Delay 20 Millisecond
29 Press <8> key
30 Delay 20 Millisecond
31 Release <8> key
32 Delay 20 Millisecond
33 Press <2> key
34 Delay 20 Millisecond
35 Release <2> key
36 Delay 20 Millisecond
37 Press B key
38 Delay 20 Millisecond
39 Release B key
40 Delay 20 Millisecond
41 Press <6> key
42 Delay 20 Millisecond
43 Release <6> key
44 Delay 20 Millisecond
45 Press B key
46 Delay 20 Millisecond
47 Release B key
48 Delay 20 Millisecond
49 Press <7> key
50 Delay 20 Millisecond
51 Release <7> key
52 Delay 20 Millisecond
53 Press O key
54 Delay 20 Millisecond
55 Release O key
56 Delay 20 Millisecond
57 Press <4> key
58 Delay 20 Millisecond
59 Release <4> key
60 Delay 20 Millisecond
61 Press O key
62 Delay 20 Millisecond
63 Release O key
64 Delay 20 Millisecond
65 Press <3> key
66 Delay 20 Millisecond
67 Release <3> key
68 Delay 20 Millisecond
69 Press O key
70 Delay 20 Millisecond
71 Release O key
72 Delay 20 Millisecond
73 Press <3> key
74 Delay 20 Millisecond
75 Release <3> key
76 Delay 20 Millisecond
77 Press O key
78 Delay 20 Millisecond
79 Release O key
80 Delay 20 Millisecond
81 Press <5> key
82 Delay 20 Millisecond
83 Release <5> key
84 Delay 20 Millisecond
85 Press B key
86 Delay 20 Millisecond
87 Release B key
88 Delay 20 Millisecond
89 Press <8> key
90 Delay 20 Millisecond
91 Release <8> key
92 Delay 20 Millisecond
93 Press <6> key
94 Delay 20 Millisecond
95 Release <6> key
96 Delay 20 Millisecond
97
```

Fig. 5

Praktische Anwendung im "First Person Shooter"-Spiel:

Durch betätigen der belegten Maustaste werden alle aufeinander folgenden Aktionen zum Kauf von Waffen und Ausrüstung durchgeführt, wie z. B. “AWP, KEVLAR+HELMET, HE GRENADE, FLASH, DEFUSAL KIT, DESERTEAGLE, SMOKE GRENADE, BUY PRIMARY AMMO, BUY SECONDARY AMMO”; auch Team-Kommandos können integriert werden. In FPS-Games wie CS (Counter Strike), ist es notwendig dass man sich beim Start schnellstmöglich ausrüstet, um einen Vorteil erlangen zu können, was Zeit und Weg angeht.

Vorteile: Dies Beispiel demonstriert die “Keyboard Macro Commands”. Mittels einem Klick werden Waffen, Munition und Ausrüstungsgegenstände nacheinander gekauft und automatisch Kommandos ans Team gegeben. Diese Funktion kann auch im Windows angewendet werden, beispielsweise in “Photoshop und Word” um die Arbeitseffizienz zu erhöhen.

Beispiel 6 Schnellausführung von Vorgängen mit “PROE2001”

Für dieses Beispiel ist eine Installation in 3 Schritten Voraussetzung, entsprechend der Computereinstellungen, PROE Software-Einstellungen, OSCAR Maus-Editor-Einstellungen.

Schritt 1: Computer-Einstellungen

Öffnen Sie "My Computer" (Arbeitsplatz), auf Festplatte D und legen Sie einen neuen Ordner an: "D:\WORK" klicken Sie "Right Button" (Rechtsklick) mit der Maus auf "PROE" -icon und wählen "Properties" (Eigenschaften)

Schritt 2: PROE Software-Einstellungen:

Öffnen Sie "PROE" software; erstellen Sie eine neue Datei in gewünschtem Pfad. Dann öffnen Sie "PROE". Klicken Sie "Function--Mapkeys--New—Geben Sie den Namen "D" ein -- Record -- Feature --Create-----Surface-------Advanced------Boundaries------Done------Done------Stop-----Confirm-----Save Das System wird eine Konfiguration erstellen .pro file automatically ------OK. Eine Verknüpfung ist erstellt und Sie können den Vorgang wiederholen um beliebig viele Verknüpfungen zu organisieren mittels “PROE”.

Schritt 3: Oscar Mouse Editor Software-Einstellungen

A: Öffnen Sie "Oscar Mouse Editor Software” und folgen Sie der Anleitung

Doppelklick auf dem “Oscar Editor” icon “ ”auf Ihrem Desktop.

ODER START >> PROGRAMME >> Oscar Editor. Das Hauptmenü von OSCAR-Software öffnet sich.

<table>
<tr>
<td>B: Im “Oscar Main Menu”, wählen Sie “File”, sichtbar im
“Pull-down Menu”.
>>Wählen Sie “New”>> "rename"

</td>
<td>C: Vergeben Sie "PROE2001" als script file name >>wählen Sie eine Taste (beispielsweise die 4te Taste) >>Wählen Sie “Keyboard” im “Task Pull-down Menu”, dann sehen sie das folgende Bild. >>Klicken Sie "D" auf dem Keyboard-Bild. >>Klicken Sie "File" im “Oscar Main Menu” >>Klicken Sie “Save as” um die Einstellungen zu speichern >> Klicken Sie auf “Download to Mouse” um das Script auf den Mausinternen Speicher zu übertragen.
</td>
</tr>
<tr>
<td colspan="2">Nach Abschluss Ihrer Einstellungen ist eine spezielle PROE-bearbeitete Maus bereit zum Einsatz. Anfangs ist eine Programmierung mit PROE in sieben Schritten recht aufwendig, um aber leztendlich eine “1-Klick” Ausführung möglich zu machen.</td>
</tr>
</table>

Beispiel 7 Mit Ausnahme von “Scroll up” und “Scroll Down” können alle Tastenoptionen angepasst werden um bis zu 16 gleichzeitig auszufüren, wie Zoom In, Zoom Out, Scroll Left, Scroll Right, Copy /Paste, Previous Page, Next Page…etc

Programmierung

Schritt 1: Doppelklick auf dem “Oscar Editor” icon“ ”auf Ihrem Desktop. **ODER** START >> PROGRAMME >> Oscar Editor. Das Hauptmenü von OSCAR-Software öffnet sich.	**Schritt 3:** Im “Mouse Gesture” Menü, klicken sie auf eine “mouse gesture”, es öffnet sich “Direction Pull-down Menu” und verschiedene Auswahlmöglichkeiten.



Oscar Main Menu

Step 2: Select “Mouse Gestures” from the “Task Pull-down Menu” of Oscar Main menu, then you'll see "Mouse Gesture” Menu pop up as shown on the right.



Mouse Gestures Menu

Schritt 4: Wählen und klicken Sie “ ” Pfeile in “Mouse Gesture” Menü und wählen “Scroll Up, Scroll Down, Scroll Left, Scroll Right” unter “Mouse” -option entsprechend; >> Wählen und klicken Sie

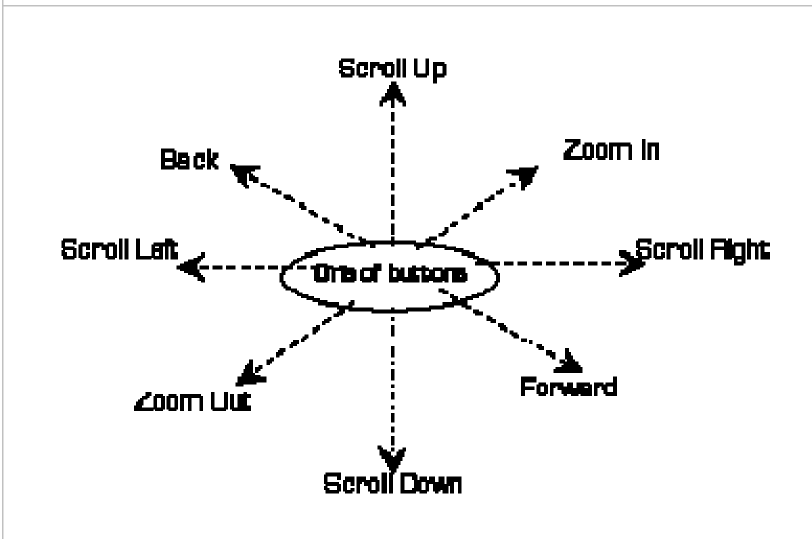
Pfeile in “Mouse Gesture” Menü” und wählen Sie “Back” and “Forward” bei "Internet” optionen entsprechend; >>>>Wählen und klicken Sie “ ” Pfeile in “Mouse Gesture” Menü” und wählen Sie “Zoom In” und “Zoom Out” bei “Office Sets” optionen;

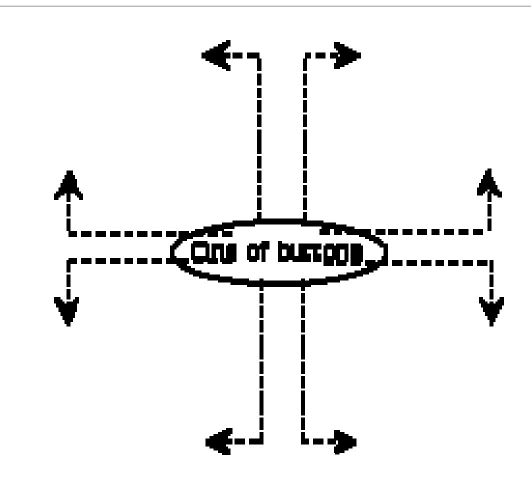
Schritt 5: Klicken Sie “OK” im “Mouse Gesture” Menü. >> Klicekn Sie auf “Download to Mouse” um die Eingabe abzuschließen.

Schritt 6: Drücken Sie die **“Designated”** –Taste auf der Maus und bewegen Sie sie in die Richtungen “ ” und “ ”um die Befehle “Scroll Up-\Scroll Down-\Scroll Left-\Scroll Right”, “Back- \Forward” oder vergrößern und verkleiner des Schrifttyps beim Email schreiben oder um Bilder in Größe an die jeweiligen Bedürfnisse anzupassen.

Wählbare Mausgebärden:

16 Mausgebärden stehen zur Auswahl, 8 einfache Gebärden können auf die Sensibilität des jeweiligen Benutzers eingestellt werden. Definieren Sie beispielsweise 8 Gebärden auf dem “wheel button” mit Funktionen wie unten gezeigt. Sie brauche dann nur noch den “wheel button” drücken und eine Linie zeichnen in eine gewünschte Richtung um den Befehl sofort umzusetzen. Sie können die Sensibilität der Bewegung unter “proper numeric value” einstellen.





Anmerkung: 8 universelle Befehle können in Ausführung und Empfindlichkeit der Bewegung eingestellt werden.

Funktionen in “Microsoft Excel”

Wenn Sie den “wheel button” drücken und eine Linie ziehen wie oben erkärt und Sie können binnen eine Sekunde rei über Ihre Arbeitsfläche bewegen durch “Scroll Up”, “Scroll Down”, “Scroll Left” oder “Scroll Right”. Sie können die Ausführung von “Scroll Up”, “Scroll Down”, “Scroll Left” oder “Scroll Right” einstellen unter “proper numeric value”.

Funktionen in “Photoshop, Illustrator, Pro-E” oder anderen Anwendungen

Durch drücken des “wheel button” und eine Linie ziehen wie ober erklärt, könne Sie die Objektgöße anpassen, um detailierter bearbeiten zu können und nahezu zeitgleich das Gesamte betrachten. whether to do some editing to the image or just to view the image more clearly. Auch die “Zoom in” und “Zoom out” Funktion können Sie die Empfindlichkeit betreffen unter “Proper numeric value” einstellen

Funktionen beim Surfen im Internet

Durch drücken des “wheel button” Linienzeichnung mit der Maus können Sie zum Beispiel “Seite vor” und Seite zurück” als Befehle einstellen und nutzen. Sie können die Sensibilität der Bewegung unter “proper numeric value” einstellen.

Nutzen: Diese Beispiel zeigt die 16 Gebärden der Maus und wie Sie zur Anwendung gebracht werden können, indem Sie die ausgewählte Maustaste mit den Gebärden belegen. Durch drücken dieser Taste und Bewegung der Maus in vorgegebene Richtungen können häufig durchzuführende Befehle deutlich vereinfacht werden.

Kennen Sie Ihre Oscar Gaming Maus

Einstellbare Reaktionszeit der Maustasten	**Erhöhen der Übertragungsrate bis zu 1ms mit USB 2.0**
Sie können die Reaktionszeit einstellen von 3 bis 30ms. Dies verlängert nicht nur die Lebensdauer der Tasten; durch schnelle Reaktionszeit sind Sie während eines Spiels im Vorteil gegenüber Ihrem Gegner.	Ausgestattet mit einer Datenübermittlung bis zu 1ms über USB (Maximal 1000Hz reports/sec), somit ist sie bis zu 4-fach schneller als eine gewöhnliche USB-Maus.
Interner Speicher Speichern Sie bevorzugte macros im 16K memory und nutzen Sie sie an jedem Computer, ohne Treiber installieren zu müssen.	
Außer der linken Maustaste und der "DPI Setting"-Taste sind alle Maustasten programmierbar um aufeinander folgende Befehle auszuführen, die Sie in "Oscar Script Editor Software" erstellen.	

Model: XL-770K

Mausrad: Es vereinfacht das scrollen auf beiden Seiten, durch scrollen nach rechts und nach links (Kippfunktion). Damit noch nicht genug bietet das Mausrad 3 Tasten und zwei Scrollrichtungen, die mit der OSCAR-Software beliebig belegt werden können.

Beeinflussung des Gewichts

Durch Gewichtsveränderung bis zu 19,5 Gramm kann das Gewicht der Maus den persönlichen Anforderungen angepasst werden.



6 DPI-Auswahl mit farbiger LED-Anzeige (Vorgegebene DPI Einstellungen 600 - 800 - 1200 - 1600 - 2000 - 3600 DPI)

Nach Installation der OSCAR Software können die DPI (Dots per inch) manuell eingestellt werden zwischen 100 und 3600 DPI. Optimieren Sie Ihre Maus für blitzschnelle Manöver und dominieren Sie den Gegner!

In Ego-Shooter-Spielen wird mit der 3xFire-Taste die linke Maustaste dreimal betätigt, sprich 3 Schuss statt einem, bei nur einem Klick mit der Maus. Auf der Windows-Oberfläche führt sie Doppelklicks aus, z. B. zum öffnen von Ordnern oder zum starten von Programmen.

Model: XL-771K

In Ego-Shooter-Spielen wird mit der 3xFire-Taste die linke Maustaste dreimal betätigt, sprich 3 Schuss statt einem, bei nur einem Klick mit der Maus. Auf der Windows-Oberfläche führt sie Doppelklicks

Mausrad: Es vereinfacht das scrollen auf breiten Seiten, durch scrollen nach rechts und nach links (Kippfunktion). Damir noch nicht genug bietet das Mausrad 3 Tasten und zwei Scrollrichtungen, die mit der OSCAR-Software beliebig belegt werden können.



6 DPI-Auswahl mit farbiger LED-Anzeige (Vorgegebene DPI Einstellungen 600 - 800 - 1200 - 1600 - 2000 - 3600 DPI)

Nach Installation der OSCAR Software können die DPI (Dots per inch) manuell eingestellt werden zwischen 100 und 3600 DPI. Optimieren Sie Ihre Maus für blitzschnelle Manöver und dominieren Sie den Gegner!

Eingebauter Heizlüfter und Kühler

Warme Hände im Winter, angegehme Kühlung im Sommer. Comfort für viel arbeitende Hände!

Model: XL-755K

Mausrad: Es vereinfacht das scrollen auf breiten Seiten, durch scrollen nach rechts und nach links (Kippfunktion). Damir noch nicht genug bietet das Mausrad 3 Tasten und zwei Scrollrichtungen, die mit der OSCAR-Software beliebig belegt werden können.



6 DPI-Auswahl mit farbiger LED-Anzeige (Vorgegebene DPI Einstellungen 600 - 800 - 1200 - 1600 - 2000 - 3600 DPI)

Nach Installation der OSCAR Software können die DPI (Dots per inch) manuell eingestellt werden zwischen 100 und 3600 DPI. Optimieren Sie Ihre Maus für blitzschnelle Manöver und dominieren Sie den Gegner!

In Ego-Shooter-Spielen wird mit der 3xFire-Taste die linke Maustaste dreimal betätigt, sprich 3 Schuss statt einem, bei nur einem Klick mit der Maus. Auf der Windows-Oberfläche führt sie Doppelklicks aus, z. B. zum öffnen von

5Live Thumb-Button Eine leistungsstarke und praktische Möglichkeit, 5 wichtigste Funktionen schnell parat zu haben.

Model: XL-740K

6 DPI-Auswahl mit farbiger LED-Anzeige (Vorgegebene DPI Einstellungen 600 - 800 - 1200 - 1600 - 2000 - 3600 DPI)

Nach Installation der OSCAR Software können die DPI (Dots per inch) manuell eingestellt werden zwischen 100 und 3600 DPI. Optimieren Sie Ihre Maus für blitzschnelle Manöver und dominieren Sie den Gegner!



In Ego-Shooter-Spielen wird mit der 3xFire-Taste die linke Maustaste dreimal betätigt, sprich 3 Schuss statt einem, bei nur einem Klick mit der Maus. Auf der Windows-Oberfläche führt sie Doppelklicks aus, z. B.

Beeinflussung des Gewichts

Durch Gewichtsveränderung bis zu 19,5 Gramm kann das Gewicht der Maus den persönlichen Anforderungen angepasst werden.

Model: XL-730K

6 DPI-Auswahl mit farbiger LED-Anzeige (Vorgegebene DPI Einstellungen 600 - 800 - 1200 - 1600 - 2000 - 3600 DPI)

Nach Installation der OSCAR Software können die DPI (Dots per inch) manuell eingestellt werden zwischen 100 und 3600 DPI. Optimieren Sie Ihre Maus für blitzschnelle Manöver und dominieren Sie den Gegner!



In Ego-Shooter-Spielen wird mit der 3xFire-Taste die linke Maustaste dreimal betätigt, sprich 3 Schuss statt einem, bei nur einem Klick mit der Maus. Auf der Windows-Oberfläche führt sie Doppelklicks aus, z. B. zum öffnen

Model: XL-750K

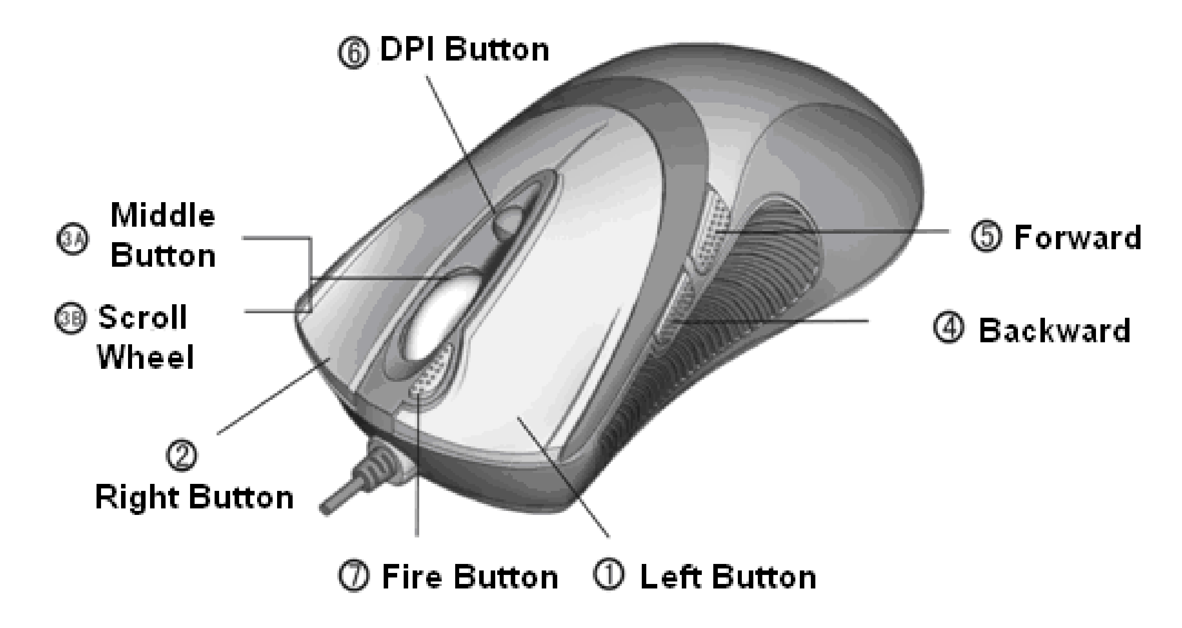
6 DPI-Auswahl mit farbiger LED-Anzeige (Vorgegebene DPI Einstellungen 600 - 800 - 1200 - 1600 - 2000 - 3600 DPI)

Nach Installation der OSCAR Software können die DPI (Dots per inch) manuell eingestellt werden zwischen 100 und 3600 DPI. Optimieren Sie Ihre Maus für blitzschnelle Manöver und dominieren Sie den Gegner!

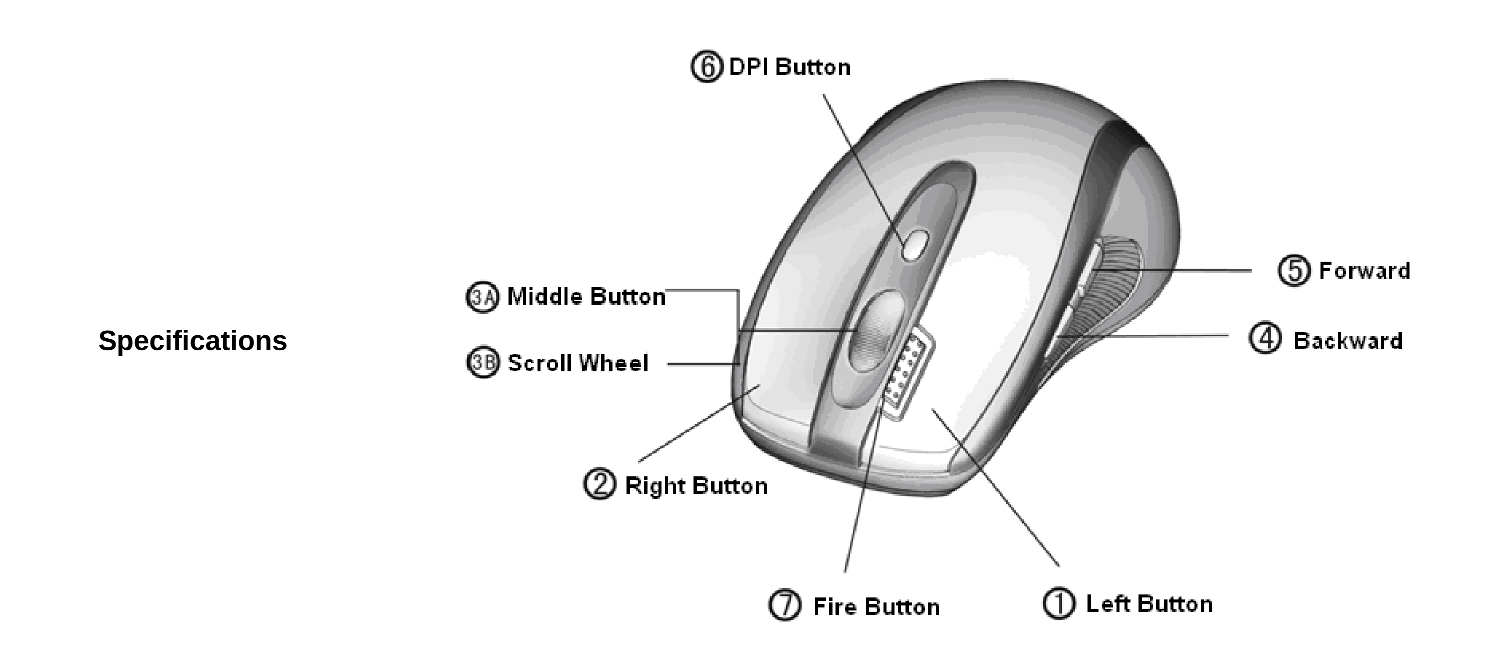


In Ego-Shooter-Spielen wird mit der 3xFire-Taste die linke Maustaste dreimal betätigt, sprich 3 Schuss statt einem, bei nur einem Klick mit der Maus. Auf der Windows-Oberfläche führt sie Doppelklicks aus, z. B. zum öffnen von Ordnern oder zum starten von Programmen

Model: X-747H/XL-747H



Model: X-710H/XL-750H/X-710BH/XL-750BH



Specifications

Oscar Laser Gaming Mouse MODEL: XL-755K, XL-740K, XL-730K, XL-750K, XL-750BK, XL-750MK, XL-771K, XL-770K,XL-83K,XL-85K,XL-747H	Oscar Optical Gaming Mouse MODEL: X-738K,X-718BK,X-748K	Oscar Optical Gaming Mouse MODEL: X-755K, X-710K, X-710BK, X-710MK, X-705K,X-710H
3,600 DPI X7 Laser Engine • Key Response Time (3X Fire Button Left & Right Button): 3-30ms • Adjustable Resolution: 100~3600 DPI • Default DPI Modes 600 - 800 - 1200 - 1600 - 2000 - 3600 DPI • Adjustable USB Report Rate: 125-250-500-1000Hz USB Full Speed • FPS: 7080 Frames / Second • Image Processing: 6.4 mega pixels/second • SPI Time: 1ms • Maximum Acceleration: 20g • Maximum Speed: 45 inches / second* (*Depending on surface) • Cable Diameter: 30 mms • Cable Length: 1.8 Meters • Button Lifetime: 8,000,000 Clicks • Mouse Feet Lifetime: 250 Kilometers	**3,200 DPI X7 Optical Engine** • Key Response Time (3X Fire Button, Left & Right Button): 3-30ms • Adjustable Resolution: 100~3200 DPI • Default DPI Modes 600 – 800 -1200 -1600 -2400 -3200 DPI • Adjustable USB Report Rate: 125-250-500-1000Hz USB Full Speed • FPS: 6500 Frames / Second • Image Processing: 5.8 mega pixels/second • SPI Time: 1ms • Maximum Acceleration: 15g • Maximum Speed: 40 inches /second* (*Depending on surface) • Cable Diameter: 30 mms • Cable Length: 1.8 Meters • Button Lifetime: 8,000,000 Clicks • Mouse Feet Lifetime: 250 Kilometers	**2,000 DPI X7 Optical Engine** • Key Response Time (3X Fire Button, Left & Right Button): 3-30ms • Adjustable Resolution: 100~2000 DPI • Default DPI Modes 400 - 800 - 1200 - 1600 - 2000 DPI • Adjustable USB Report Rate: 125-250-500-1000Hz USB Full Speed • FPS: 6500 Frames / Second • Image Processing: 5.8 mega pixels / second • SPI Time: 1ms • Maximum Acceleration: 15g • Maximum Speed: 40 inches / second* (*Depending on surface) • Cable Diameter: 30 mms • Cable Length: 1.8 Meters • Button Lifetime: 8,000,000 Clicks • Mouse Feet Lifetime: 250 Kilometers

EINSCHLIESSLICH STÖRUNG und URSACHEN-UNERWÜNSCHTER BETRIEB

. Fernmeldebehörde-Anforderungen

DIESES GERÄT ENTSPRICHT TEIL 15 DER FCC-RICHTLINIEN (Federal Communications Commission – in den USA zuständig für die Überprüfung von Strahlungsstörungen bei elektronischen Geräten). DAS GERÄT ERFÜLLT BEI BETRIEB DIE FOLGENDEN BEIDEN BEDINGUNGEN: (1) DAS GERÄT DARF KEINE ELEKTRISCHEN STÖRUNGEN VERURSACHEN. (2) DAS GERÄT MUSS GEGENÜBER ALLEN ELEKTRISCHEN STÖRUNGEN UNEMPFINDLICH SEIN, EINSCHLIESSLICH SOLCHER, DIE ZU UNERWÜNSCHTEN FUNKTIONEN FÜHREN KÖNNEN.

Anforderungen der FCC

Dieses Gerät wurde getestet und erfüllt die Grenzwerte für digitale Geräte der Klasse B gemäß Teil 15 der FCC-Richtlinien. Die Grenzwerte sollen einen angemessenen Schutz vor elektromagnetischen Störungen beim Heimgebrauch gewährleisten. Das Gerät erzeugt und verwendet Hochfrequenzstrahlung und strahlt möglicherweise Hochfrequenzstrahlung aus. Wenn das Gerät nicht streng den Anweisungen entsprechend

installiert und betrieben wird, kann es zu Funkstörungen kommen. Es wird jedoch keine Garantie dafür gegeben, dass bei einer bestimmten Installation keine Störstrahlung auftritt. Ob das Gerät Ursache für eine bestimmte Störung des Radio- bzw. Fernsehempfangs ist, lässt sich durch Aus- und wieder Einschalten des Geräts ermitteln. Zur Behebung der Störung sollte der Benutzer dann einen oder mehrere der folgenden Schritte ausführen:

Neuausrichtung oder Versetzung der Empfangsantenne

Vergrößerung des Abstands zwischen Gerät und Radio bzw. Fernseher

Anschließen des Geräts an eine Steckdose, die nicht zum gleichen Stromkreis gehört, an den das Radio bzw. der Fernseher angeschlossen ist

Kontaktieren des Händlers oder eines erfahrenen Radio-/Fernsehtechnikers

ÄNDERUNGEN ODER UMBAUTEN OHNE DIE AUSDRÜCKLICHE GENEHMIGUNG DER FÜR DIE EINHALTUNG DER BESTIMMUNGEN ZUSTÄNDIGEN STELLE KÖNNEN DEN ENTZUG DER BETRIEBSERLAUBNIS FÜR DIESES GERÄT ZUR FOLGE HABEN.

Dieses Gerät entspricht Teil 15 der FCC-Richtlinien. Das Gerät erfüllt bei Betrieb die folgenden beiden Bedingungen:

(1). Das Gerät darf keine elektrischen Störungen verursachen.

(2). Das Gerät muss gegenüber allen elektrischen Störungen unempfindlich sein, einschließlich solcher, die zu unerwünschten Funktionen führen können.

Für Laser Mäuse

Regelende Informationen

Geprüft, um mit Standards FCC-(US-Fernmeldebehörde) einzuwilligen. Für Ausgangs- oder Bürogebrauch. Bestimmt nicht für Gebrauch für die Maschinen-, medizinischen oder industrielle Anwendungen. Alle möglichen Änderungen die nicht ausdrücklich durch A4Tech genehmigt sind könnte eine Aufhebung der Betriebserlaubnis dieses Gerätes zur Folge haben.

Informationen über Laser Geräte:

Diese Vorrichtung stimmt mit internationaler Standard IEC 60825-1 überein: 2001-08 für ein Laser-Produkt der Kategorie 1. Diese Vorrichtung stimmt auch mit 21 CFR 1040.10 und 1040.11 außer Abweichungen gemäß der Laser-Nachricht No.50 überein, vom 26. Juli 2001. - Diese Vorrichtung strahlt einen eingestellten (parallelen) Lichtstrahl des Infrarotlichtes aus (unsichtbar für den Benutzer). - Höchstwellenlängenbereich: 832~865 Nanometer.

Vorsicht

Wenn Sie die Einstellungen im Geräte inneren verändern kann es zu gefährlichen Strahlenbelastungen kommen.

-Öffnen Sie niemals das Gerät im eingeschaltetem Zustand

Technische Hilfe

Für technische Hilfe besuchen Sie unsere Website http://support.a4tech.com/ oder schreiben Sie ein E-mail an support@a4tech.com

Für Deutschland können Sie auch www.a4tech.de oder support@a4tech.de verwenden.

**Technische Eigenschaften und Spezifikationen für alle A4TECH Produkte können ohne Mitteilung geändert werden